スーパーブラックオニキス

取扱説明書

BPS

BPS-OX

このたびは、ビーピーエスのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「スーパーブラックオニキス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

ゲームをお楽しみいただく前に、「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用下さい。なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

■使用上の注意

- カセットを交換するときは必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下のもとでの使用や保管、強いショックは与えないで下さい。また分解しないで下さい。
- 端子部に手をふれたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないで下さい。
- 長時間ゲームをするとき、健康のため約1時間ごとに10〜20分の小休止をして下さい。

C・O・N・T・E・N・T・S

目　次

ブラックオニキスの伝説

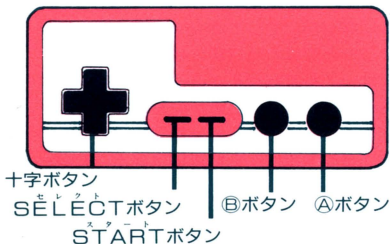
わしの名はムーンドッグ。40万年の長きにわたり、ブラックオニキスを見守ってきたアイシャ神族の生き残りだ。しかし、わしの寿命もあとわずかだ。死に臨むにあたって、わしは未来をうらなってみた。そのとき、おまえたち人間の子孫の恐ろしい所業を見たのだ。わしには、もうどうする力もない。おまえに最後の望みをつないで、ブラックオニキスの伝説を話そう……。

神々がまだこの地で暮らしていた頃、平和なこの世界に大異変が起こった。ラグナロックが出現したのだ。ラグナロックは、すべてのものを闇の中へ吸い尽くす恐ろしい穴だ。この地もあとわずかで消滅するところだったが、神々はこの世で最も光輝く宝石オニキスを作り、それをラグナロックの深淵に投げ込まれたのだ。光と闇が激しくぶつかりあった後、オニキスの光はラグナロックを包み込んでしまった。はかりしれない闇の力を封じ込めた宝石は、いつしかブラックオニキスと呼ばれ

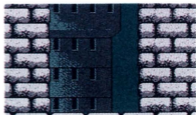
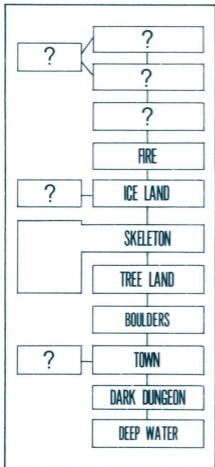
るようになった。そして神々は、これをオニキスタワーと呼ばれる迷宮に隠されたのだ。すべては、これで終わるかにみえた。しかし、今から800年後の人間は、愚かにもこの宝石に手を出そうとしておる。もしこの宝石に秘められているエネルギーを解放したなら、その瞬間にこの地、この宇宙が無と化してしまう。そうなってからでは遅いのだ。ブラックオニキスを本当に人の手の届かない宇宙の果てに葬り去らねばならない。だが、それをするにはわしは歳をとりすぎた。わしの代わりにこの塔のなかに入り、なんとしても、その手でブラックオニキスを永遠の闇のなかに隠してくれ。もしおまえが失敗したなら、この地の未来はもうないかもしれぬ…。

ゲームのための基礎知識

ゲームをクリアするには基本が大切。ここではコントローラの各部の名称、そして冒険の舞台であるオニキスタワーの概略(がいりゃく)を紹介しましょう。

● 各ボタンの名称

● ボタン操作の説明

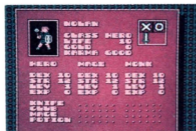
十字ボタンはキャラクタ、カーソル、ウィンドウの移動。Aボタンはチーム選択、戦闘時のモード選択、階段の昇降、お店での品物購入。Bボタンはメインメニューへの復帰、CAMP(キャンプ)画面への移行、アイテムの装備。また間違ってコマンドを選択した場合にBボタンを押すとメインメニューに戻ります。

オニキスタワーの構造

小窓の向こうに別の塔が

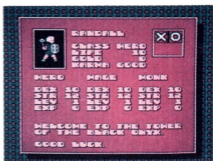
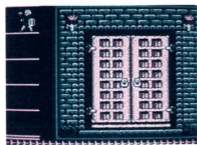
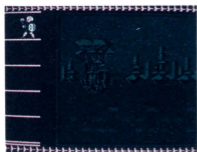
雲よりも高く塔はのびる

不思議な泉の水は冒険者の傷をいやしてくれる

オニキスタワーは全部で14のエリアに分かれていて、それぞれが複雑なダンジョンで構成されています。塔の内部には、泉、お店など冒険者にとって役に立つ場所もあれば、とても危険な場所もあります。

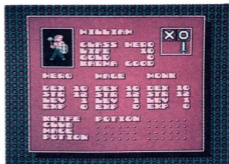
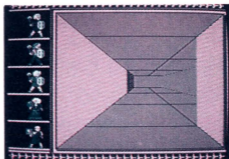
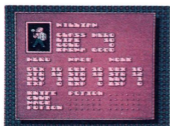
仲間を集めて冒険の旅に出発！

リーダーを決めよう

タワーを冒険するリーダーを45人のキャラクタから決定します。タイトル画面が出たあと、「NEW(ニュー) TEAM(チーム)」という文字が表示されます。Aボタンを押すと、リーダー選択画面になり、キャラクタの容姿(ようし)やステータスが表示されます。画面のキャラクタをリーダーにする場合は、十字ボタンの左右で○印に剣カーソルを合わせAボタンを押します。×印を選び十字ボタンの上下を押せば、その前後のキャラクタのステータスが表示されます。

キャラクタを決定する前にBボタンを押すと、最初の「NEW(ニュー) TEAM(チーム)」が表示されている画面に戻ります。

仲間を見つけよう!

タワーの全景、続いて塔の入口が表示されたら、いよいよこの長い物語の始まりです。

オニキスタワーで生き残るためには、まず仲間を見つけなければなりません。ダンジョンを歩いていくうちに、多くの冒険者に出会いますが、はやまって攻撃してはいけません。話しかけると、彼らのステータスが表示されます。

彼らをチームに加える場合は、リーダーを選んだときと同じく、剣カーソルを○印に合わせAボタン、別れるときには×印に合わせてAボタンを押します。

自分の能力を理解しよう！

ステータス画面では、多くの項目が表示されます。それぞれの意味を詳しく説明しましょう。

①CLASS（クラス）

冒険者の職業のこと。CLASSにはHERO（ヒーロー）、MONK（モンク）、MAGE（メイジ）の3種類があります。

●HERO ～戦　士～

HEROの得意技は、ズバリ武器を使っての攻撃。彼らは、だれよりも上手に武器を使いこなし、重いヨロイで身を守ることができます。

●MONK ～僧　侶～

MONKは、IKON（聖像）を使って魔力をあやつります。彼らは、HEROが身につけているような重い防具は装備できません。

●MAGE ～魔法使い～

MAGEに必要なアイテム、それはいろいろなGEM（宝石）です。彼らのもっている魔法の力は、GEMによってさらに強力なものになります。

②LIFE（ライフ）

生命力のこと。敵の攻撃を受けると減り、0になると死んでしまいます。薬を使用することで回復します。

③GOLD（ゴールド）

所持しているお金のこと。モンスターを倒せば手に入ります。ただし、9999ＧＯＬＤ以上は重くて持つことができません。

④KARMA（カルマ）

冒険者の優しさを意味します。ＳＡＧＥ、ＧＯＯＤ、ＥＶＩＬの3段階に分かれています。

⑤STR（ストレングス）

力の強さのこと。強い冒険者ほど、モンスターに与えるダメージも大きいでしょう。

⑥DEX（デクステリティ）

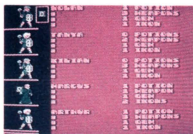
すばやさのこと。この数値が大きければ、モンスターより先に攻撃することができます。

⑦LEV（レベル）

冒険者の総合的な強さを意味します。ＥＸＰを増やすことでＬＥＶが上がります。

⑧EXP（エクスペリエンス）

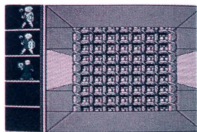
経験値のこと。モンスターを倒すことによって得られます。

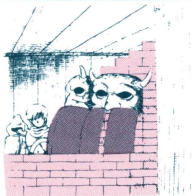
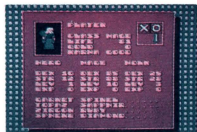
ゲームの続きを楽しむには?

簡単便利コンティニュー

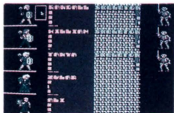
冒険の旅は長くて厳しい。とても一日や二日で終わるものではありません。しかし、このゲームにはセーブ（保存）機能がついているので、いったんゲームを終了させても、簡単にその続きを楽しむことができます。

●チームを選ぼう／OLD TEAM(オールドチーム)

一度ゲームをセーブすると、タイトル画面の後に「NEW TEAM」、「OLD TEAM」、「TER-MINATE」という文字が表示されます。そこで、十字ボタンの上下で「OLD TEAM」を選び、Aボタンを押すと、今までにセーブされたチームのリーダーが表示されます。次に、プレイしたいリーダーの画面で、〇印に剣

カーソルを合わせ、Aボタンを押せば、そのチームのゲームをセーブした時点から再びプレイできます。

● **チームを消す/TERMINATE(ターミネイト)**

このゲームでは、チームのデータを3つまでセーブできます。いらなくなったデータは、このTE-RMINATE機能を使って消すことができます。タイトル画面の後に、選択画面が表示されるので、十字ボタンの上下で「TE-RMINATE」を選択し、Aボタンを押します。後はOLD TEAMのときと同様です。メニューを間違って選んだ場合は、決定する前にBボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

移動時の操作

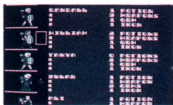
ダンジョン内を歩き回ろう

ここでは、ダンジョン内を移動するときの操作方法を紹介しましょう。

● 移動方法

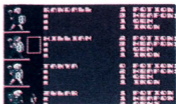
移動方法は、十字ボタンの上を一度押すと１歩前進、左右で90度方向転換、下で１歩後退します。ドアの前で十字ボタンの上を押せば、向こう側に出られます。階段の昇降はＡボタンを押します。

●CAMP(キャンプ)を開く（サブメニュー）

移動中にＢボタンを押すと、CAMP(キャンプ)が開かれ冒険者の持ち物が表示されます。Ａボタンでもとに戻ります。

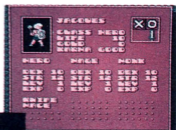
● 道具を使用する

CAMP(キャンプ)画面で、矢印を十字ボタンの上下で冒険者に合わせます。左右でウィンドウ内に必要なアイテムを呼び出し、Ｂボタンで決定します。キャラクタ同士でアイテムを交換することはできません。

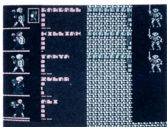
● **冒険者の順番を入れ換える**

矢印を、入れ換えたい一方の冒険者に合わせ、十字ボタンの左右で、ウィンドウ内に右の写真の絵を呼び出します。この絵を十字ボタンの上下でもう一方の冒険者に合わせ、Bボタンを押します。

● **ステータスを調べる**

十字ボタンの上下で、矢印を調べたい冒険者に合わせ、Bボタンを押すと、冒険者のステータスが表示されます。それぞれの詳しい意味については、10、11ページを見てください。Aボタンを押すとCAMP画面に戻ります。

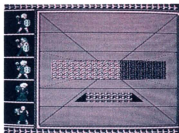
● **セーブをする**

十字ボタンの左右で、ウィンドウ内にRH EDEN(右の写真)を呼び出し、Bボタンを押すと、そのチームのデータがセーブされます。

戦うか逃げるか 緊張の一瞬！

ダンジョン内で、ほかの冒険者やモンスターと出会ったとき、次の３つの行動をとることができます。

①戦う

ウィンドウ内のキャラクタを「戦う」(左の写真)に合わせます。即、戦う場合はAボタン、装備を整える場合はBボタンを押します。

戦いの準備をしよう！

矢印を、装備を変更する冒険者に合わせます。十字ボタンの左右で、ウィンドウ内に必要な武器やアイテムを呼び出し、Bボタンで決定します。戦わずに防御する場合は、盾を持ったキャラクタを選び、Bボタンを押せば敵の攻撃をかわせます。再び攻撃に参加するときは、もう一度、盾を持ったキャラクタを選び、Bボタンを押してください。すべてが完了したなら、Aボタンを押して戦闘開始！

敵を攻撃するには…

戦いが始まると、冒険者の装備した武器やアイテムが、敵めがけて飛んでいきます。武器が敵の横に近づいたら、Aボタンを何回も押しましょう。使用している武器やアイテム、冒険者のレベルによって、一度に攻撃できる回数が違ってきます。このとき、十字ボタンの上下を押せば正面以外の敵を攻撃することができます。

戦闘中にBボタンを押すことによって、冒険者の行動、装備を変えることもできます。

★傷を回復するには★

敵の攻撃によって減ったSTR、DEX、LIFE（ライフ）は、治癒（ちゆ）の魔法や薬によって回復できます。また、STRとDEXは、戦いを避けることによっても回復するでしょう。

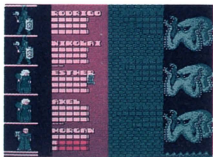
②話す

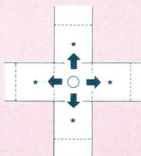
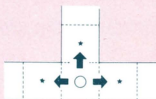
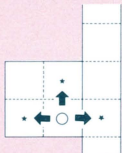
積極的に話しかけてみよう！

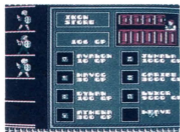
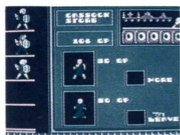
十字ボタンの左右で、チームの横にあるウィンドウ内のキャラクタを、「話す」（左の写真）に合わせ、Aボタンを押します。相手が人間の場合、そのステータスが表示されますが、強いモンスターの場合、無視して攻撃してくるかもしれません。相手を仲間に入れる場合は、剣カーソルを○印に合わせAボタンで決定します。

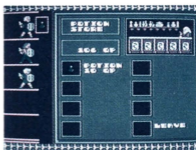
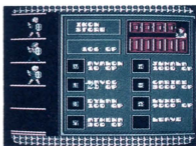
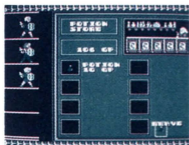
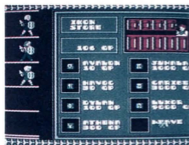
③逃げる

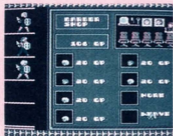
逃げるが勝ち、のときもある？

十字ボタンの左右で、ウィンドウ内のキャラクタを「逃げる」(左の写真）に合わせAボタンを押すと、小さなキャラクタが敵に背を向けて走りだします。しかし、敵の動きがチームよりすばやかった場合、まわりを囲まれて攻撃されてしまいます。また、

逃げる試みは、無事に逃げられるまで自動的に繰り返されます。途中で現在の行動を変更したい場合は、Bボタンを押します。

★逃げ道について★

逃げたチームは、敵と出会った場所から１歩離れた位置に移動しています。左と下の図中の○印は遭遇場所、→印は逃げ道、★印は逃げた直後のチームの位置を表わしています。

買物時の操作

ゴールドをため装備を整えよう

タワーのなかにあるのは危険ばかりでなく、たくさんのお店もあり、武器やアイテムなどを買うことによってチームの装備を充実できます。

品物を買うには…

店に入ると、そこで売られている品物が表示されます。品物を一度に表示しきれない店では、MORE(モア)という項目があり、十字ボタンの上下でこれを選び、Aボタンを押せば､さらに別の品物が表示されます。品物を買う場合は、その品物に矢印を合わせ、Aボタンを押します。選んだ品物は、まずウィンドウ内に表示されます。

装備させたい冒険者にそのウィンドウを合わせ、Aボタンを押せばその品物が手に入ります。間違って品物を購入したときは、LEAVE（リーブ）を選んでAボタンを押すと、品物をお店に返すことができます。また、お店の外に出る場合も、LEAVE（リーブ）を選びAボタンを押します。

★戦士だって気分を変えたい！★

ダンジョンのなかにあるのは、武器や防具の店だけではありません。髪形を変える床屋や、名前を変えてくれる店があります。

WEAPON ウェポン

オニキスタワーで生き残るための大切な条件は、
自分に合った武器を見つけることです。

武器	価格	説明
KNIFE（ナイフ）		とても軽く、すばやい攻撃ができる。
HAMMER（ハンマー）	120GP	かなりの破壊力をもった大かなづち。
CLUB（クラブ）	10GP	木製の棒状の武器。耐久性がない。
AXE（アックス）	300GP	小型の片刃おの。剣以上の攻撃力がある。
MACE（メイス）	20GP	トゲのある重い鉄球に柄をつけた武器
SWORD（ソード）	800GP	両刃の長剣。するどい切れ味が魅力。
SABER（セイバー）	50GP	するどい刃のついた、突き攻撃用の剣。
WAR AXE（ウオーアックス）	2000GP	戦闘用の大型おの。その攻撃力は絶大。

ARMORアーマー

(HERO用防具)

敵の攻撃から身を守るために、防御力の高いARMORが必要です。

アイテム

SHIELD シールド

戦闘時、相手の攻撃をかわすためには、丈夫なシールドを手に入れなければなりません。

	30 GP		400 GP
いちばん安いシールド。効果はあまり期待できません。		多くの切れこみがあり身を守りながらの攻撃がしやすい。	
	100 GP		700 GP
GOLD(ゴールド)をためて、早めにこの程度のものは装備しましょう。		かなり大きなシールド。その防御力には敵も驚くでしょう。	
	200 GP		1100 GP
中ぐらいの大きさのシールド。かなり丈夫にできています。		いつかは手に入れたいお店でいちばん高価なもの。	

HELMET ヘルメット

ヘルメットは、大切な頭部を守るだけでなく、戦士のあかしでもあります。

125 GP

顔面が露出しているので、あまり安全とはいえません。

250 GP

眉間、鼻すじなど弱い部分を守ることができます。

500 GP

頭のかざりは、剣の直撃を避け、敵を威嚇する効果があります。

1000 GP

頭部をすっぽり包むようにできており、その防御力は大。

2000 GP

かなり高価で、敵の直撃を受けてもほとんど傷がつかないスグレモノ。

CASSOCK カソック

(MONK用防具)

MONKが身につける防具。ちょっと見ただけでは単なる布の服にしか見えませんが、じつは聖なる力で守られているのです。

30GP

50GP

100GP

180GP

KAFTAN カフタン

(MAGE用防具)

HEROより体力の少ないMAGEを守るために、まず最初によりよい防具を装備させましょう。

20GP	150GP
40GP	400GP
75GP	1200GP

IKON アイコン(聖像)

神秘的な模様が刻まれたIKONに、祈りを捧げることによって、一時的に魔法の力を得ることがで

●IKONの魔法

IKON		効果
RHEDEN(リーデン)	攻撃	いちばんひどい傷を負っている冒険者を回復させます。
	移動	チーム全員をセーブします。
AVALON(アバロン)	攻撃	アンデッドモンスターを黄泉の国へ撃退します。
	移動	チームのなかのひとりの傷を治療します。
HAVOC(ハボック)	攻撃	悪しき力を浄化し、敵の攻撃を防ぎます。
	移動	霊感・第六感を高め、敵や人の接近を予測できます。
DYLAN(ディラン)	攻撃	敵にダメージを与え、疲労、昏睡させます。
	移動	チームの周囲にバリアーをはり、敵の攻撃を防ぎます。

きます。IKONの魔法をもっとも上手に使いこなすのは、MONKたちです。同じIKON でも、攻撃時と移動時でその効果は違ってきます。

IKON		効果
ATHENA(アセナ)	攻撃	時間の流れを変化させ、敵の動きを遅くします。
	移動	これを持つものは、古代文字を解読できます。
JUMALA(ジュマラ)	攻撃	敵の闘争心をなくし、その場の戦闘を回避できます。
	移動	チーム全員の動きを速めることができます。
CARIBE(カリベ)	攻撃	敵の体力を弱め、攻撃力を低下させます。
	移動	これを持つものは、水のなかを自由に行動できます。
LUXOR(ルクソー)	攻撃	その破壊力は絶大。敵に大きなダメージを与えます。
	移動	効果はありません。

GEM ジェム(宝石)

多くのGEMは、その内に不思議な力が秘められているといわれます。MAGEたちがGEMを手

●GEMの魔法

GEM	色		効果
GARNET(ガーネット)	赤色	攻撃	敵の心に恐怖を映し出し、混乱させます。
		移動	チームの現在いるフロア階数がわかります。
TOPAZ(トパーズ)	青色	攻撃	敵を疲れさせ、戦いを有利に進めます。
		移動	オニキスタワーの1階にテレポートします。
ZIRCON(ジルコン)	灰白色	攻撃	炎を放ち、敵の体を焼きつくします。
		移動	敵の心に恐怖を映し出し、混乱させます。
SPHENE(スフィン)	黄色	攻撃	敵の使った防御の魔法を解除します。
		移動	一時的に武器の攻撃力を高めます。

にすることによって、その力は魔法となって効果を現します。IKON(アイコン)と同様、攻撃時と移動時ではその魔法の内容が違ってきます。

宝石	色		効果
SPINEL(スピネル)	赤色	攻撃	敵に聖なる水を浴びせかけ、撃退します。
		移動	ドアを透視する能力がつきます。
SAPPHIRE(サファイヤ)	青色	攻撃	敵を凍らせ、動きをにぶらせます。
		移動	どの魔法が効力を発しているかがわかります。
RUBY(ルビー)	赤色	攻撃	敵との戦闘が始まる前の時間と場所に戻ります。
		移動	水のなかでの呼吸を可能にしてくれます。
DIAMOND(ダイヤモンド)	青色	攻撃	敵に与えるダメージははかりしれません。
		移動	効果はありません。

冒険の途中、キミたちは多くのモンスターに遭遇(そうぐう)するでしょう。彼らは、それぞれ種族によって固有の習性をもっており、その多くが危険きわまりない恐ろしいやつらばかりなのです。

①アニマル(哺(ほ)乳類動物)型

この種族は、動きがとてもすばやく、物陰から突然冒険者に襲いかかってきます。輝くものを拾い集めるという変わった習性をもっています。

②ヒューマノイド(人間)型

ヒューマノイド族は、武器を使用し、巧妙(こうみょう)な手口で攻撃をしかけてきます。やつらを倒せば、宝石やお金など貴重なものが手に入ります。

③レプタイル(爬(は)虫類)型

レプタイル族の多くは毒をもっており、かたいウロコやヨロイでその体をおおっています。常に集団で行動します。

④インセクト(昆虫)型

普段はおとなしいのですが、丈夫なヨロイを装備しているので、敵にまわすとやっかいです。

⑤スライム型

動きはとても遅いのですが、その攻撃力は強烈(きょうれつ)です。落ちているものは何でも拾う変わった種族。

⑥アンデッド(ゾンビ)型

この種族は、武器やヨロイを使って攻撃してきます。MONKと同様の魔法もあやつれます。

⑦ファイヤー(火)型

光り輝くところには、彼らの姿が見えます。動きは遅くても、油断できる相手ではありません。

⑧ファンタズム(幻、幽霊)型

魔法をあやつることが得意な種族。戦うには危険な相手でも、倒すと貴重なアイテムが手に入る?

GRIFFON グリフォン(アニマル型)

ライオンの体にワシの頭と翼がついた、恐ろしいモンスター。宝の番人と呼ばれる彼らは、IKONやGEMを隠し持っています。

GIANT ジャイアント(ヒューマノイド型)

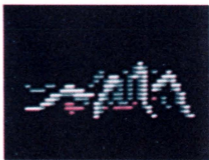
体が大きい分、その動きは鈍いですが、彼らのくり出す攻撃をまともに受ければ、いかに戦士といえどひとたまりもないでしょう。

モンスター

FRYSKER　フライスカー（レプタイル型）

海を守る彼らはとても火を嫌います。そのため、ZIRCONを持つものには激しい攻撃をしかけてくるでしょう。

SPIDER　スパイダー（インセクト型）

タワーのなかにワナを張り、エサがかかるのをじっと待っています。その攻撃は激しく、動きも大変速いので要注意。

KRAKEN　クラーケン（スライム型）

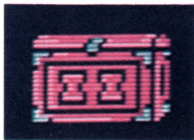
海にひそむ最強、最大のモンスターがクラーケン。フライスカーと同じく、まず、ZIRCONを持つものに激しく襲いかかってきます。

MUMMY マミー（アンデッド型）

魔法をあやつることが得意な彼らですが、動きが鈍いので、倒すのはさほど難しくないでしょう。どういうわけか、MONK(モンク)に敵意を抱いています。

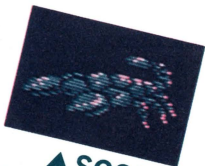
DEMON デーモン（ファイヤー型）

彼らには、これといって弱点は見当たりません。しかし、倒した後には貴重なアイテムが手に入ります。MONK(モンク)やMAGE(メイジ)を中心に攻撃をしかけてくるでしょう。

KIST キスト（ファンタズム型）

ただの箱ではありません。ファンタズム族のなかで、いちばん魔力の強いのがこいつ。MONK(モンク)を中心に攻撃してきます。

冒険者の行く手をはばむ闇の世界の魔物たち

登場するモンスターは、前のページで紹介した以外にもまだまだたくさん出てきます。

◀TAGOR
タゴア

▲SCORPION
スコーピオン

◀GRELL
グレル

◀ORC
オーク

▲TAURUS
トーラス

▲RATMAN
ラットマン

◀NAZGUL
ナズグル

◀MAGUS
メーガス

▲DRAKE
ドレイク

ヒント集

スーパーブラックオニキス

ちょっとだけアドバイス

オニキスタワーのすべてのフロアを踏破し、さまざまな謎を解き、最終目標のブラックオニキスを手に入れるのは、容易なことではありません。途中、ゲームオーバーになってしまうこともあるでしょう。ここでは、ゲームプレイヤー４人からのアドバイスと、オニキスタワーのTOWNのマップを紹介することにしましょう。

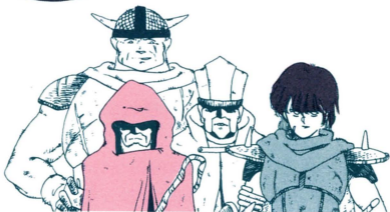
ゲームプレイヤーからのアドバイス

●京都府のＡくんの場合（12さい）

ぼくのお気に入りはJAMES。いつも彼をリーダーにしてゲームを進めてるんだ。チームには、MONKを２人、あとはHEROとMAGEを１人ずつ入れてメンバーを組んでいる。そして、どちらかのMONKにHAVOCを持たせるんだ。こうすれば、いきなり敵に襲われる心配がないからね。モンスターを倒してGOLDがたまってきたら、ぼくはお店でTOPAZを買うことにしている。チームのみんなが魔法の力を使えるようにしておくんだ。こういうダンジョンゲームでは、

なんといってもテレポートが役に立つ。この能力が身につくと、いろいろ便利なことが多いから。危ないな、と思ったらすぐTOWN(タウン)に戻って態勢を立て直すこともできるしね。

● **福岡県のBくんの場合(9さい)**

ぼくのチームには、HAVOC(ハボック)を持ったMONK(モンク)と、TOPAZ(トパーズ)を持ったMAGE(メイジ)がいる。あとは、HERO(ヒーロー)が3人。ぼくは戦いになっても、できるかぎり無理をしないようにしている。
戦闘は、レベルの高いHERO(ヒーロー)にまかせちゃってる。どうやるかというと、強いHERO(ヒーロー)と向き合っているモンスター以外はTOPAZ(トパーズ)やDYLAN(ディラン)ですべて凍らせ、防御態勢(ぼうぎょたいせい)をとっていればいいんだ。こうやって一匹ずつ血祭りにあげてしまうのさ。もし、チームの中にみんなよりもレベルの低い者がいたら、EXPをかせぐためにいったんTOWN(タウン)に戻り、弱いモンスターを倒してレベルを上げていくんだ。

●北海道のCさんの場合（18さい）

わたし、このゲームを初めてプレイしたとき、アッという間にゲームオーバーになっちゃった。リーダーには、カッコよくて強そうなHERO（ヒーロー）を選んだけれど、チームのほかの仲間のこととか、装備とかなにも考えないで進めたから。でも、2回目からは違うわよ。冒険者を仲間に入れるときは、じっくり相手のステータスを見て、持っているアイテムとかGOLD（ゴールド）も、ちゃんとチェックしてから決めるようにしたの。迷路のなかのドアや階段もうっかりすると見落としちゃうから、少し進んだら360度グルッと見回すようにしてる。こうすると、だいじなお店もすべて利用できるしね。それから、大変だけど私の必勝法はマッピング。作ってるマップは簡単なものだけど、これがあればいざというときに助かっちゃうのよね。

●神奈川県のDくんの場合(16さい)

ぼくのチームの攻撃パターンを紹介しちゃおう。まず、チームのなかに動きのすばやいMONKかMAGEを入れておくんだ。そして彼らにDYLANやSAPHAIRを使わせ、モンスターの動きをにぶらせるんだ。こちらの動きは速いから、相手の攻撃を受ける確率は低くなってくるという、これがぼくの必殺頭脳的攻撃法なのだ。こうして、ダメージを与えながら敵をゆっくりと疲れさせ、1匹ずつ倒していけば敵が何匹いようと楽勝さ。でも、モンスターを完全に弱らせてしまうと攻撃の途中で逃げ出してしまうので気をつけて。敵のSTRを少なくするTOPAZやATHENAを使っても同じ効果が得られるぜ。それから、危険をおかさないでGOLDを手に入れる方法もあるんだ。ある魔法を使って相手を逃がすだけにするんだ。

スーパーブラックオニキス

ことばの手引書

ゲームが進むにつれ、いろいろなところで、冒険を続けていくために必要なメッセージが表示されます。メッセージはすべて英語で書かれていますので、小、中学生の方には多少難しいかもしれません。自分の力でその内容が読み取れるように、メッセージ解読のためのヒントを紹介します。これを参考にして、みなさんがんばってください。

I GAVE～ TO …	わたしは…に～をあげました
THIS IS YOUR～	これはあなたの～です
WATCH YOUR～	～に気をつけなさい
IF YOU HAVE～	もしあなたが～を持っているならば
I AM～	わたしは～です
GO IN PEACE	優しさをもって行動しなさい
YOU HAVE FOUND～	あなたは～をみつけました
YOU ARE WELCOME～	～へようこそ

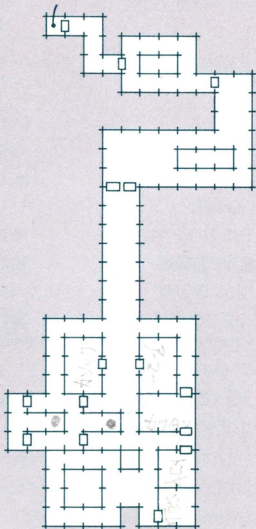
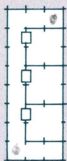
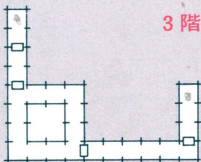
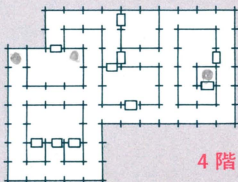
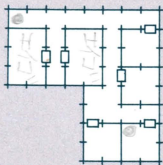
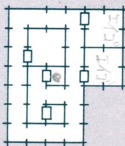
IT WILL HELP YOU IN〜	これは〜のなかで役に立つでしょう
YOU HAVE DONE WELL〜	あなたは無事〜を終えました
YOU MAY ENTER〜	あなたは〜へ入ることができるでしょう
ATHENA	IKON(アイコン)(聖像)のひとつ
TEMPLE	寺院
CARIBE	IKON(アイコン)(聖像)のひとつ
LEADER	リーダー
THE DEEP WATER	深海
ADVENTURE	冒険
PASS WORD	パスワード
THE FOUNTAIN	噴水塔（命の泉）

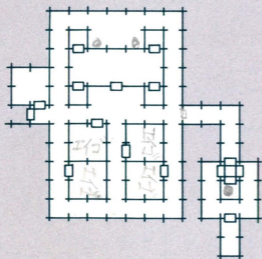
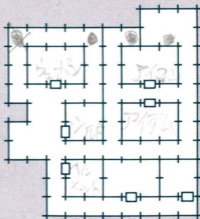
あるアイテムを使用すると、冒険者がどの魔法を使っているかがわかります。以下にそのメッセージの内容を紹介しましょう。

PROTECT	全員の防御力が強化されています。
SPEED	全員の動きがすばやくなっています。
ENHANCE	全員の武器がパワーアップしています。
DETECT	全員が透視能力をもっています。
STEALTH	物音を立てずに移動できます。

ヒント集　TOWNマップ

古代の神々が、宝石を隠すために建てられたオニキスタワー。このゲームをクリアするためには、むやみやたらと前に進んで行くだけではだめです。

14あるエリアのひとつ、TOWN(タウン)のマップを紹介しましょう。お店の場所や、その他いろいろ必要なことをこのマップに書き込んで、自分だけのものを作ってください。マップのなかに書かれている□は、ドアの位置を意味しています。

3 階
2 階
4 階
5 階

ヒント集

地下１階

地下２階

Super Black Onyx Credits

EXECUTIVE PRODUCER	HENK ROGERS
PRODUCER & PROGRAMMER	BOB RUTHERFORD
SCENARIO	HENK ROGERS BOB RUTHERFORD TETSUYA MATSUKATA
PRODUCTION SOFTWARE	RICHARD ROGERS HIROAKI HARADA HENK ROGERS BOB RUTHERFORD
GRAPHICS	KEIKO ITO MASAYOSHI YOSHIDA HENK ROGERS KAZUYUKI TAKIMOTO HANS JANSSEN HIDEKI HARADA
MUSIC	HIROSHI SUZUKI JUN IRIE KAZUYA TAKAHASHI HARUKO SETO HIDEKI MATSUTAKE
MAP DESIGN	HENK ROGERS TETSUYA MATSUKATA BRIAN ROGERS BOB RUTHERFORD KENNETH ROGERS
COVER ART & LOGO WITH SPECIAL THANKS TO	ROGER DEAN HUBERT SCHAAFSMA
MANUAL	PARADIGM
QUALITY ASSURANCE	EDWARD ROGERS SHUNICHI NANTO YASUAKI NAGOSHI SHINICHI KITAMI KUREAKI TAKAHASHI AND OTHER BPS STAFF

バッテリーバックアップ機能付きカセット取扱注意

このカセットには、ゲームの途中経過を記憶しておくバックアップ機能が付いています。取り扱いを誤ると、記憶内容が消えてしまう場合がありますので、下記の注意を必ず守って下さい。

1.電源を切るときは、ファミコン本体のリセットボタンを押しながら電源スイッチをOFFにしてください。

2.ファミコン本体の電源を入れたまま、カセットの抜き差しはしないで下さい。

3.カセットを差し込んだまま、むやみに電源スイッチをON・OFFしないで下さい。

ビー・ピー・エス
〒226 神奈川県横浜市緑区鴨居3-1-3
鴨居ユニオンビル4階
(045)931-0151(代)

ロールプレイングゲームとは、自分たちの力で目的を達成することに意味があります。従ってゲームに関する質問はいっさいお答えできません。もし、冒険の途中で道に迷ったり、アイテムが見つからなくても、くじけずにがんばりましょう!